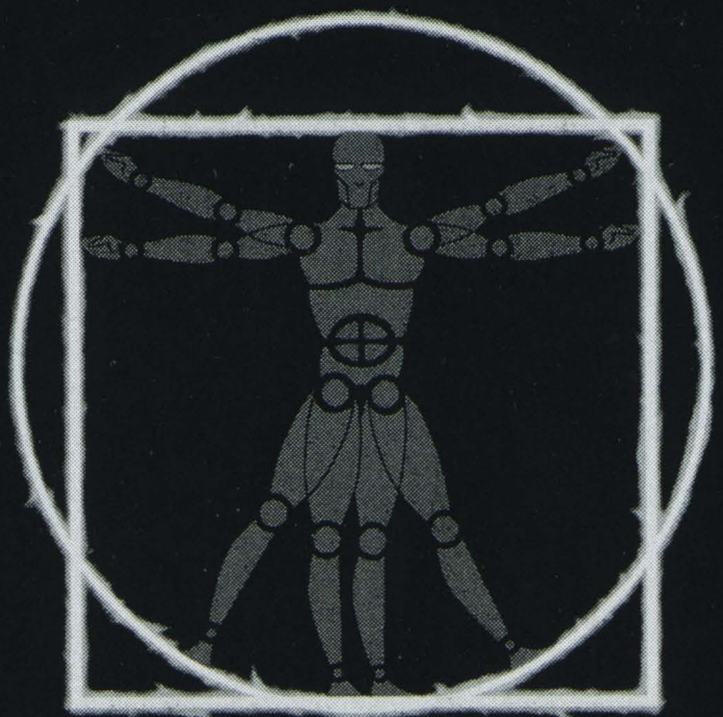
Die Sage von Nietoom

Handbuch

4th GENERATION STUDIOS



4th GENERATION

studios

Inhalt

Die Sage von Nietoom
4

Installation
12

Einführung in die Spielsteuerung
17

Spieloberfläche
20

Tastaturbelegung
28

Die Sage von Nietoom

Marco wohnt in der kleinen Stadt Arluk direkt am Fuße des großen nördlichen Felsenausläufers des Marmaan-Gebirges.

Er ißt keine Kaugummis (er bietet sie anderen an), er raucht nicht (mehr), er trinkt nichts (was grüner aussieht als grünes Apfelshampoo) und: er macht keine Mädchen an (sondern er erobert sie mit seinem unwiderstehlichen Charme). Es zieht ihn oft in die Berge, zu seinem alten Großvater Wando, der dort allein in einem merkwürdigen großen alten Haus wohnt. Wando ist der beste Märchen- und Geschichtenerzähler der Welt.

Ihm zu lauschen, sich in sagenhafte Fantasiewelten versetzen zu lassen, läßt Marco mitunter die feuchtesten Feiern und die tollsten Mädchen (die er sonst wirklich zu schätzen weiß) vernachlässigen. Bis eines Tages..

Wando erzählt:

Weißt du, mein Junge, es gibt da eine Geschichte, die ich dir gerne erzählen möchte, setze dich zu mir und lausche! Es ist nicht irgend eine, es ist dieses Mal eine ganz besondere Geschichte:

Tja, in manchen Sagen heißt es, es gibt nicht nur diese unsere Welt sondern noch andere Welten. Unsere Erde und der Himmel, die Sonne, der Mond und die weit, weit entfernten Sterne, all das

gehört zu unserer Welt. Doch jenseits von Erde und Sonne und allen Sternen gibt es noch unzählige andere Welten, aber niemand kann dorthin gelangen, wenn er versucht bis ans Ende unserer Welt und hinter alle Sterne zu reisen, er würde unendlich weit und unendlich lange reisen, ohne jemals anzukommen. Denn nicht dort stoßen die Welten aneinander sondern an vielen ganz besonderen Stellen, nah und fern von hier. Zwei Welten berühren sich nicht wie zwei Orte: dort wo die eine aufhört, beginnt die andere. Nein. Überall gibt es Wege von der einen Welt in die andere. Man muß sie nur erkennen...

Das wußte auch ein großer Zauberer, der in einer fernen Welt lebte, in der viele Menschen magische Fähigkeiten besaßen. In dieser anderen Welt gab es ein Land namens Nietoom. Und die

Großen unter den Menschen dort waren richtige Zauberer und Magiere, aber sie waren auch Wissenschaftler, Gelehrte, Staatsmänner und Heerführer. Der Zauberer, von dem ich erzählen will, hieß Konlor An Akodunar. Er war sehr weise und kannte viele Geheimnisse und wurde somit ein geachteter Mann in seinem Lande und der erste Ratgeber des Königs. Eines Tages entdeckte er an einer versteckten Stelle im Wald einen Kreis, dessen Erde so unfruchtbar war, daß rein gar nichts auf ihm wuchs. Der Boden dort war wie heller Wüstensand. In seiner Mitte ragte ein dreieckiger Felsblock aus der Erde, dessen Oberfläche makellos glatt geschliffen war. Konlor bemerkte, daß die unsichtbaren Kräfte der Erde, die er immer spüren konnte, dort seltsam gestört und verzerrt waren. Lange erforschte er die Stelle

und so kam es, daß er dort eine der Verbindungen zu anderen Welten entdeckte, von denen er schon lange geglaubt hatte, daß es sie geben mußte. Und obwohl er feststellte, daß solch eine Verbindung selbst ein lebendiges Wesen besaß, und er dieses Wesen fürchten mußte, schaffte er es, unbeschadet in diese Weltenverbindung einzudringen, denn er war ja ein mächtiger Zauberer.

Die vermeintliche Verbindung war aber der Eingang zu einer selbständigen Dimension jenseits unseres Raum-Zeit-Gefüges. Somit konnte er, einmal dorthin gelangt, alle Verbindungen zwischen allen Welten, die es je gegeben hat und je geben wird, benutzen. Konlor An Akodunar kehrte sogar einige male in seine Heimat zurück, aber wen wundert es, daß er eines Tages nicht wiederkehrte?

Doch er hinterließ umfangreiche Aufzeichnungen, die in seinem in ganz Nietoom berühmten Turm lagerten. Als sich mit den Jahren nach seinem Verschwinden die Geschichten um seine Taten im Lande ausbreiteten, tauchten auch verschiedene Magiere auf, die ernsthaft nach seinem Werk forschten und vergeblich versuchten, in Konlor An Akodunars Turm einzudringen, denn er war magisch verschlossen. Bis eines Tages ein kleiner Mann mit einer großen tiefschwarzen Kapuze auftauchte. Niemand kannte ihn oder wußte wo er her kam. Doch er gelangte scheinbar ohne Mühe in diesen Turm. Er nannte sich Aguad. Aguad begann einen massiven Tempel um den Platz mit dem dreieckigen Felsen zu errichten. Er war es, der magische Türen schuf, die - wie er erklärte - allen

Menschen die Reise durch die entdeckte Dimension in fremde Welten ermöglichten. Solch einer Tür brauchte man nur noch mitzuteilen wohin man wollte. Aber wer eine magische Tür beschritt, wurde mit dem konfrontiert, was zwischen den Welten existiert, und die meisten, die es versuchten verloren den Verstand oder nicht selten ihr Leben.

Nur die besten Zauberer konnten die Türen wirklich benutzen, da sie fähig waren einen magischen Schutzschild um sich zu errichten, der sie von den tödlichen Energien der femdartigen Dimension zwischen den Welten abschirmte. Nach dem plötzlichen Verschwinden Aguads geriet das Wissen um die magischen Türen allmählich in Vergessenheit, denn die meisten Menschen, auch die Zauberer, fürchteten sich zu sehr vor den magischen Türen und den Kräften, zu denen die Türen Zugang gewährten.Außerdem bedurfte es schon überdurchschnittlicher Zauberkräfte, um eine magische Tür in Gang zu setzen.

Jahrhunderte später begann ein Stab von Gelehrten unter der Leitung Ekodans wieder, die magischen Türen zu erforschen. Ekodan war der erste, der magische Energie erzeugte, die er selbst nicht besaß. Er hatte nicht so enorme magische Kräfte, aber er war ein Genie, und schuf viele wirkungsvolle Hilfsmittel und Apparaturen. Er benutzte einen bestimmten Kristall, der seine Kraft gebündelt auf die Tür richten konnte. Dieser Kristall war eingefaßt in einen energetischen Käfig. Das war ein komplizierter, massiv goldener Behälter, der im Innern enorme Energien speichern konnte. Die von Ekodan in seinem Apparat gesammelten Kräfte

konnte er mit einem mal gerichtet auf eine magische Tür entladen. Er baute eine feste Wand gegenüber der Tür, die dem Druck der Entladung standhalten konnte. Außerdem fertigte er Tafeln mit Tabellen über die Ziele einer Tür an. Ekodan fehlte ebenso die Fähigkeit, einen Schutzschild um sich herum zu erzeugen. Er fand aber heraus, daß die berühmten grüngeäderten Edelsteine aus den Minen von Desmontiir - die sogenannten Thefisire - dem Träger magischen Schutz boten. Ekodans Gerätschaften wurden nachgebaut und von vielen Wissenschaftlern Nietooms angewendet. Immer mehr Verbindungen zwischen Welten wurden erschlossen und mit magischen Türen versehen. Es stellte sich heraus, daß es viele Welten mit menschenähnlichen Lebensformen gab, die nun Beziehungen zueinander aufbauten. Nietoom entwickelte sich zum wirtschaftlichen und kulturellen Zentrum zahlreicher Welten.

Ein Wissenschaftler namens Towin entdeckte eine Welt, deren Bewohner ihre Heimt “Erde” nannten und noch nichts über die Dimension zwischen den Sternsystemen und deren Eingänge wußten. Und so baute Towin hier auf unserer Erde eine der magischen Türen und hinterließ mit dieser Tür der Menschheit ein unschätzbares aber gefährliches Erbe. Nun, was - glaubst du -ist wahr an der Sage von Nietoom?

Einige Tage nachdem der Großvater diese Sage für Marco zu neuem Leben erweckt hat, beginnt dieses Abenteuer...

Installation

Zunächst müssen Sie das Installationsprogramm **INSTALL.EXE** auf der CD starten, falls ihr CD-ROM-Laufwerk zum Beispiel den Bezeichner **d:** hat, gehen Sie folgendermaßen vor:
Legen Sie die CD in das Laufwerk ein, dann schreiben Sie

d: ENTER ,

um auf das CD-Laufwerk zu wechseln. Nun starten Sie das Installationsprogramm mit

install ENTER ,

Im Folgenden wird der Ablauf der Installation anhand der Funktionen des Installationsprogramms erläutert.

Systemanforderungen

Im oberen Teil des Bildschirms erscheint ein Fenster, in welchem der Zustand Ihres Systems abzulesen ist. Allerdings wird vorausgesetzt, daß Sie **mindestens einen 286er IBM-PC** besitzen. Wir empfehlen einen 386er/25Mhz oder schnelleren Rechner, da sonst die Geschwindigkeit des Spiels beeinträchtigt werden kann.

Das Spiel benötigt **580 KByte DOS-Speicher**. Falls Ihr Rechner nicht ausreichend freien DOS-Speicher hat, wird dies gemeldet. In diesem Fall erscheint die Informationszeile rot. Zusätzlich wird ein Informationsfenster eingeblendet, das nach dem Drücken einer Taste wieder verschwindet. Trotzdem können Sie dann die Installation fortsetzen, da Sie den Mangel an ihrem System ja ebenso nach der Installation beheben können. Zum Beispiel durch das Erstellen einer Boot-Diskette. Gleiches gilt für alle Systemanforderungen, außer für den Festplattenspeicher.

Doch zunächst zum EMS-Speicher: Es muß **1 MByte EMS** (Expanded Memory) zur Verfügung stehen. Desweiteren sind eine Festplatte und ein CD-ROM-Laufwerk erforderlich. Wenn Sie dieses Spiel von CD-ROM spielen, benötigen Sie **1 MByte auf der Festplatte**, wenn Sie es aber auf die Festplatte kopieren möchten, brauchen Sie 5 MByte. Deshalb steht hinter der Platzangabe in Klammern "nur CD-ROM", wenn Sie mehr als 1MByte aber weniger als 15 MByte Festplattenspeicher haben. Das Spiel ist grundsätzlich für Maussteuerung ausgelegt. Es kann nur mit einem zu Microsoft® kompatiblen Maustreiber gestartet werden.

Sie sollten in jedem Fall dafür sorgen, daß alle Systemanforderungen erfüllt sind, bevor Sie das Spiel starten.

Aus dem erscheinenden Install Menü wählen Sie nun mit Hilfe der Pfeiltasten einen Punkt aus und rufen ihn mit ENTER auf.

Installation starten

Der Installationsvorgang wird eingeleitet. Das bedeutet, alle erforderlichen Dateien werden in den Verzeichnispfad kopiert, der im Punkt Zielpfad zu sehen ist. Zuvor müssen Sie allerdings noch entscheiden, ob Sie von CD-ROM oder von der Festplatte spielen möchten. Der Vorteil einer Kopie auf die Festplatte liegt in wesentlich kürzeren Ladezeiten während des Spiels. Wenn Sie jedoch den erforderlichen Speicher auf der Festplatte nicht frei machen können oder wollen, erhalten Sie die Möglichkeit, die Daten während des Spiels direkt von der CD lesen zu lassen. Wenn Sie sich für das Spielen von CD entscheiden, müssen Sie zum einen beachten, daß die CD immer im Laufwerk ist, wenn Sie das Spiel starten, zum anderen werden trotzdem einige Dateien auf die Festplatte kopiert.

Das Spiel wird in jedem Falle auf der Festplatte gestartet. Nach der Auswahl der Art der Installation erhalten Sie noch einmal die Möglichkeit, ohne Installation in das Install Menü zurückzukehren oder die Installation zu starten (sie kann dann nicht mehr abgebrochen werden).

Zielpfad

Hier können Sie einen Verzeichnispfad angeben, unter dem das Spiel auf der Festplatte installiert wird. Dabei spielt es keine Rolle, welche Verzeichnisse des Pfades schon existieren und welche nicht. Vorhandene Verzeichnisse werden zur Kenntnis genommen (und auf keinen Fall gelöscht!). Noch nicht vorhandene Verzeichnisse werden neu erstellt. Zum Beispiel können Sie statt dem voreingestellten Verzeichnis "**\NIETOOM**" den Pfad "**\SPIELE\4THGENS\NIETOOM**" eintragen. Dies bewerkstelligen Sie, indem Sie mit der Lösch-Taste **Backspace** das Programm verlassen, eine Anzahl Zeichen löschen und neue hinzufügen. Mit ENTER wird die Eingabe abgeschlossen. Im Verzeichnis "**SPIELE**" haben Sie eventuell bereits andere Spielprogramme, die dadurch nicht beeinträchtigt werden.

Informationen lesen

Wichtige Informationen, die nicht in das Handbuch aufgenommen werden konnten, wie etwa zu Änderungen im Programm, die wir uns vorbehalten, werden durch Anwahl dieses Menüpunktes angezeigt. Sie befinden sich in der Textdatei **LIESMICH.TXT**.

Soundkarte

Sie haben drei Möglichkeiten: Wenn Sie keine Soundkarte besitzen sollten Sie **keine Soundunterstützung** anwählen. Wenn Sie einen SoundBlaster® (oder kompatible Soundkarte) haben,

wählen Sie SoundBlaster®. Das Programm sucht in diesem Fall automatisch nach einer Soundkarte. Wenn kein SoundBlaster® gefunden wurde, unterbleibt lediglich die Musik- und Effektausgabe. Wenn Sie eine Soundkarte mit Unterstützung von General Midi besitzen, wählen Sie General Midi Standard. Nun werden Sie mit einer zusätzlichen Eingabeaufforderung konfrontiert, die aber einen unmißverständlichen Begleittext anzeigt. Drücken Sie ENTER, wenn die voreingestellte (hexadezimale) Basisadresse mit der Ihrer Soundkarte übereinstimmt. Ansonsten geben Sie die Adresse Ihrer Karte ein (Zulässig sind nur dreistellige Zahlen in hexadezimaler Schreibweise). Da viele Midi-Soundkarten keine digitale Klangausgabe bieten, werden sie häufig mit einem SoundBlaster® kombiniert. Deshalb leitet unser Programm die digitale Klangausgabe automatisch auf den SoundBlaster® um, wenn einer vorhanden ist.

Rückkehr zu DOS

Durch Anwahl dieses Punktes oder Drücken von **ESC** im Install-Menü verlassen Sie das Installationsprogramm. Es kann jederzeit aus dem Verzeichnis, in dem das Spiel installiert ist, neu aufgerufen werden, um beispielsweise die Soundkarteneinstellung zu ändern.

Nach erfolgreicher Installation befinden Sie sich bei Verlassen des Installationsprogramms im Spielverzeichnis und können dort durch Eingabe von " **start** ENTER " **das Spiel starten.**

Einführung in die Spielsteuerung

Sie stehen als Spieler im ständigen Dialog mit Marco, dem Helden des Spiels. Er tut, was Sie verlangen (solange es nicht seine Möglichkeiten oder die Grenzen seines Gewissens überschreitet). Das sollten Sie immer beachten, wenn Sie Marco Ihre Befehle erteilen. Nicht alles, was Sie tun würden, wird er tun können und wollen.

Die Anweisungen des Spielers an Marco bestehen aus zwei oder drei Bestandteilen, das heißt **grundsätzlich aus einer Tätigkeit und einem oder auch zwei Objekten**. Die Befehle **"Gehe zu"**, **"Sieh"** und **"Bewege"** lassen nur **ein Objekt** zu.

Um eine Anweisung zusammenzusetzen, klicken Sie im Befehlsfeld das Symbol der gewünschten Tätigkeit an (siehe Abbildung Seite 25), das sofort in der Anweisungszeile erscheint. Anschließend können Sie einen Gegenstand im Bild oder in der Inventarliste auswählen.

Die Inventarliste enthält alle Gegenstände, die Marco bei sich trägt. Alle Gegenstände im Bild, die auch in eine Anweisung einbezogen werden können, erscheinen beim Überstreichen mit dem Mauspfeil in der Anweisungszeile. Im Folgenden werden die verschiedenen Bildschirmfelder durch Beispiele auf ihre genauen Funktionen erläutert.

Einige Beispiele zur Eingabe von Anweisungen

Um die Kerze zu nehmen, müssen Sie folgendes tun:

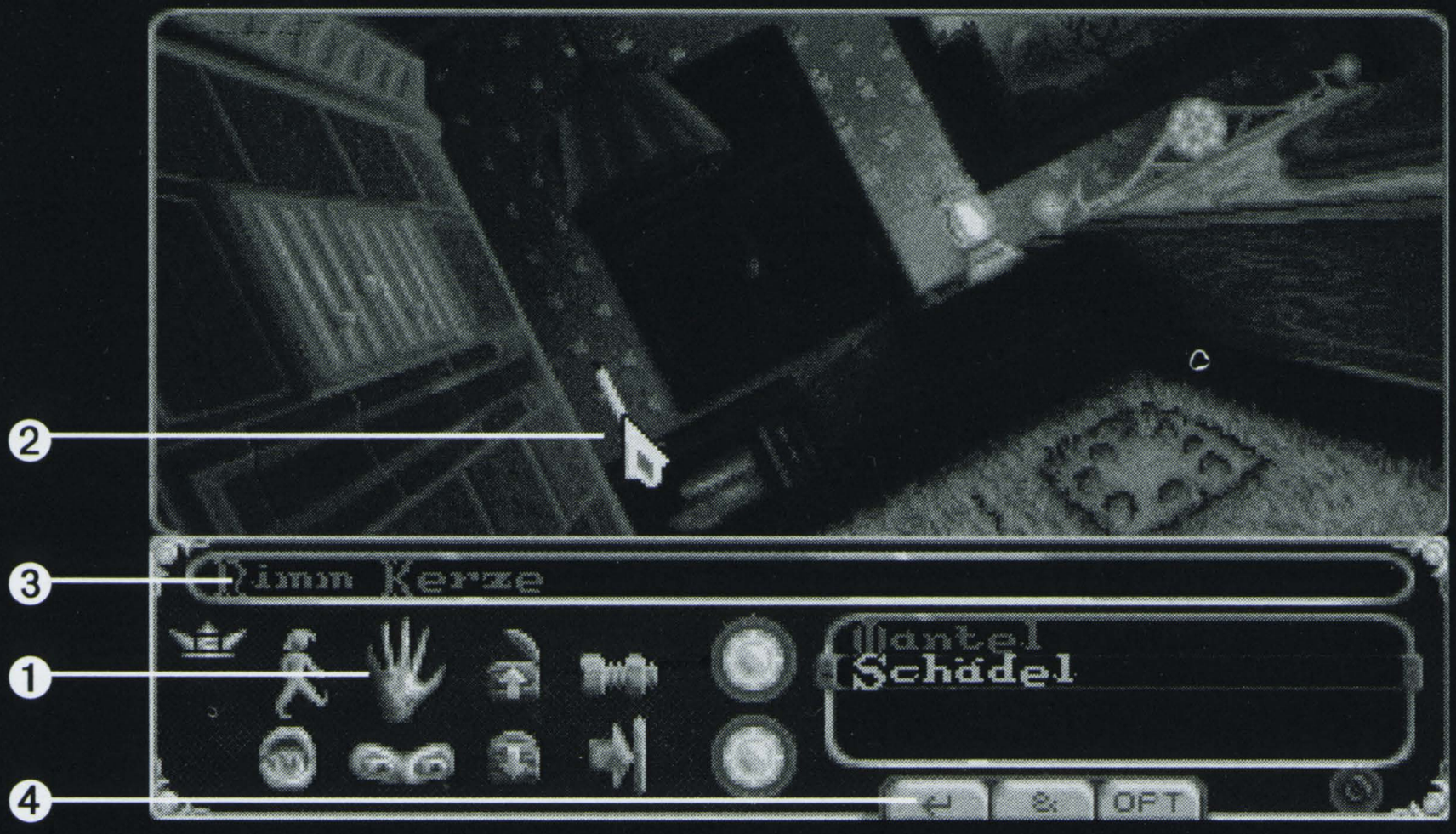
❶ den Befehl **"Nimm"** durch klicken auf die Hand im Befehlsfeld aktivieren,

❷ den Mauspfeil im Bild über der Kerze plazieren,

❸ die linke Maustaste drücken (sie werden bemerken, daß das Wort **"Kerze"** nun in der **Anweisungszeile** fixiert ist),

❹ die linke Maustaste über der Kerze **noch einmal drücken**, oder auf die Anweisungszeile klicken, oder den Aktionsknopf anklicken.

Die Kerze erscheint in der Inventarliste. Sie können sie nun zum Beispiel ansehen, indem Sie nach Aktivierung von **"Sieh"** auf das Wort **"Kerze"** klicken, wenn es in der Liste hell markiert ist oder den Aktionsknopf betätigen.



Allgemeiner Hinweis:
Ausgänge und / oder Durchgänge, die sich im Bild hinter dem Betrachter befinden, sind am **Bildrand** zu suchen.

Achtung:
Während des Spiels sollten Sie von Zeit zu Zeit den momentanen Spielstand sichern, da mitunter Vorgänge, die einmal ausgeführt wurden, nicht rückgängig gemacht werden können. Wie sie Spielstände verwalten, wird in der Beschreibung der **Spieloberfläche** erklärt.

Die Spieloberfläche

Über die Spieloberfläche kommunizieren Sie mit dem Spiel. Es existieren verschiedene Bedienungsbildschirme:

❶ Der **Spielbildschirm** mit dem großen Fenster zur Adventurewelt und den Bedienelementen im unteren Bildschirmteil.

❷ Der **Optionsbildschirm**, in dem Sie Spielstände bearbeiten und den Programmablauf steuern (Spiel neu beginnen, Programm beenden etc.).

❸ Der **Kontrollbildschirm**, in welchem sich verschiedene Parameter des Spiels einstellen lassen.

Gehe zu:
OPT

1

2

VOLUME MUSIC FX DIMMING
0 10 30 50
WALK SPEED
TEXT SPEED
PLAY
OPT

3

Der Spielbildschirm

Befehlsfeld:

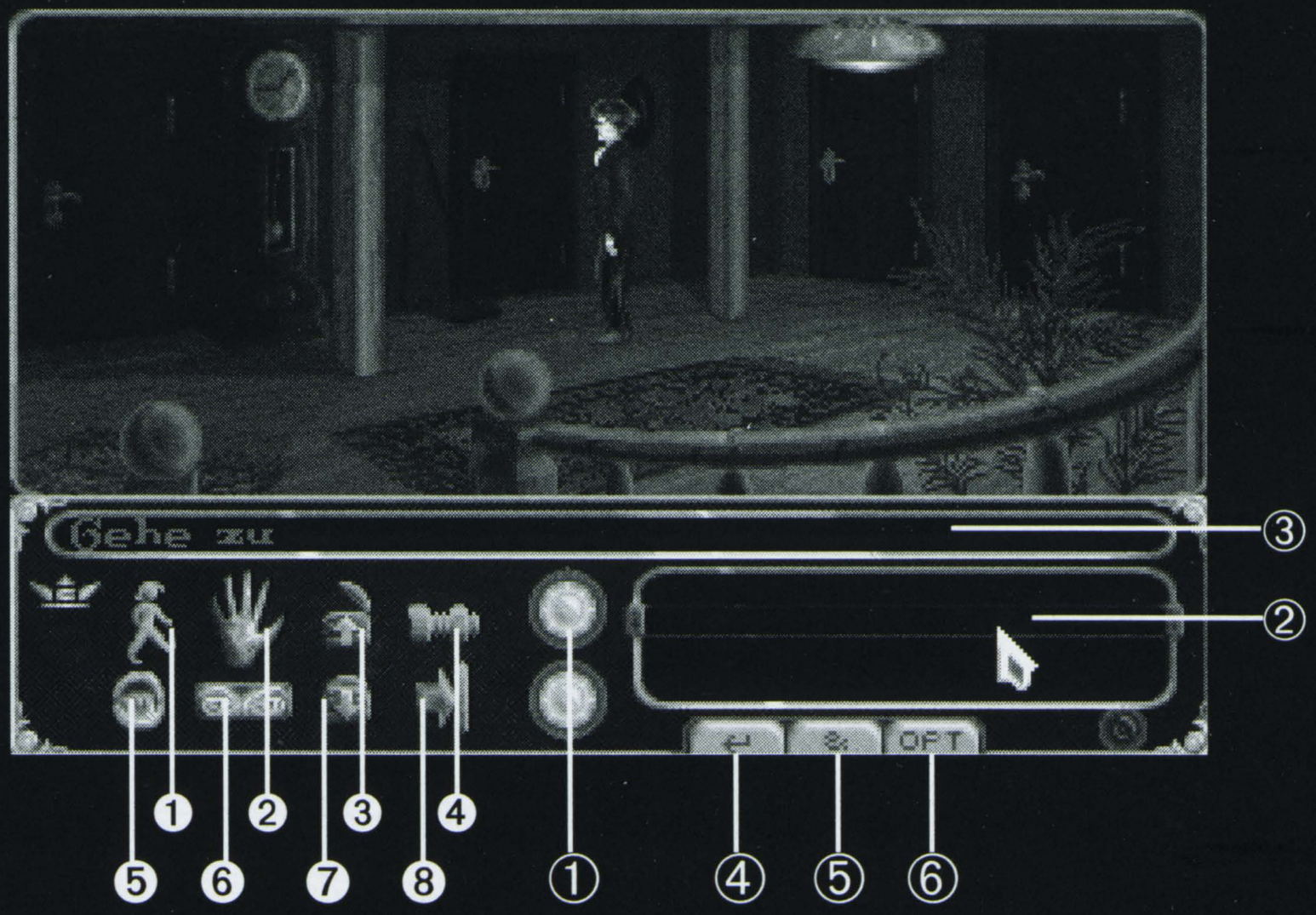
Jedes Symbol steht für eine Tätigkeit:

❶ laufende Figur	- **Gehe**
❷ Hand	- **Nimm**
❸ offene Kiste	- **Öffne**
❹ Schraube mit Mutter	- **Benutze**
❺ Mund	- **Sprich**
❻ Augen	- **Sieh**
❼ geschlossene Kiste	- **Schließe**
❽ Pfeil an Wand	- **Bewege**

① **Rollknöpfe -** Mit dem oberen wird der Inhalt der Inventarliste hinauf, mit dem unteren hinunter gerollt, dauerhaftes Drücken der rechten Maustaste bewirkt kontinuierliches Rollen.

② **Inventarliste -** Zeigt alle Gegenstände, die Marco bei sich trägt. Klicken auf das hervorgehobene Objekt entspricht Klick auf den Aktionsknopf (ohne Auslösen einer Aktion).

③ **Anweisungszeile -** Bei Klick in die Anweisungszeile wird die dort stehende Aktion gestartet.



④ **Aktionsknopf** (mit ENTER-Symbol) - Löst fertige Anweisungen aus. Wenn jeweils nach Befehl oder nach Bindewort noch kein Objekt steht, wird das markierte Objekt aus der Inventarliste in die Anweisungszeile geschrieben.

⑤ **&-Knopf -** Schreibt das Bindewort hinter das erste Objekt, wenn es in der Anweisungszeile fixiert ist.

⑥ **OPT-Knopf -** wechselt in den Optionsbildschirm.

Der Optionsbildschirm

❶ **Spielstandliste -** zeigt alle vorhandenen Spielstände an, die Befehle **LOAD**, **SAVE**, **DEL** beziehen sich immer auf den hervorgehobenen Spielstand, in einem Verzeichnis können maximal 25 Spielstände abgelegt werden.

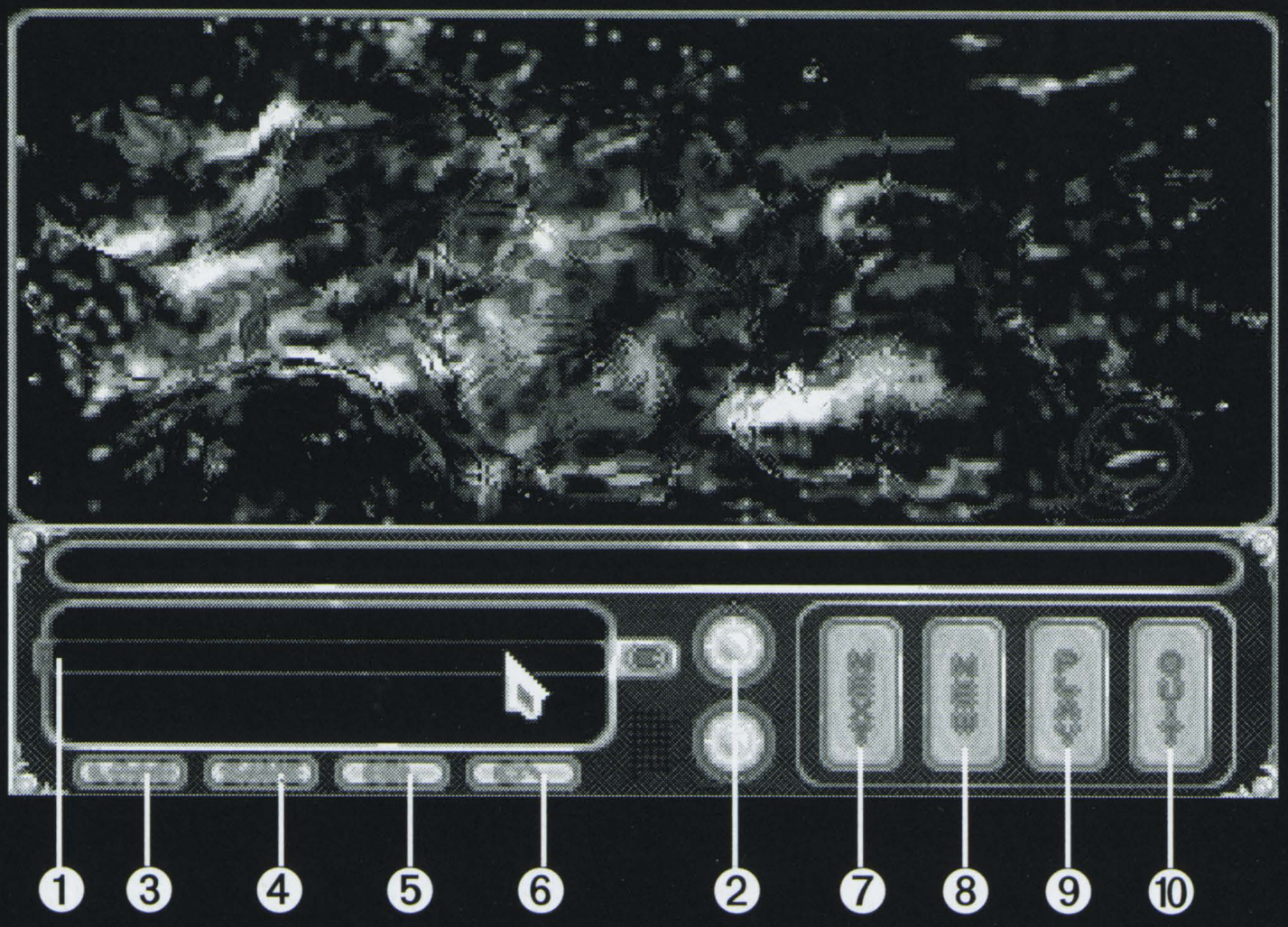
❷ **Rollknöpfe** - funktionieren genau wie im Spielbildschirm.

❸ **LOAD -** lädt einen Spielstand.

❹ **SAVE -** speichert einen Spielstand, es wird der Name des hervorgehobenen Spielstandes eingeblendet. Sie können ihn editieren oder einfach ENTER drücken, wobei der alte Spielstand überschrieben wird. Sobald Sie den Namen ändern, wird ein neuer Spielstand erzeugt. **BACKSPACE** dient zum Löschen von Zeichen, **DEL** zum Löschen des ganzen Namens.

❺ **DEL -** löscht einen Spielstand.

❻ **C:\ -** Sie können ein anderes Verzeichnis für ihre Spielstände einstellen (zum Beispiel wenn die Spielstand-Bank voll werden sollte). Das eingegebene Verzeichnis muß existieren.



❼ **NEXT -** wechselt zum Kontrollbildschirm.

❽ **NEW -** läßt das Spiel von vorn beginnen. Spielstände werden dabei nicht gelöscht.

❾ **PLAY -** kehrt zum Spielbildschirm zurück.

❿ **QUIT -** beendet das Spiel und kehrt zur DOS-Eingabeaufforderung zurück.

Der Kontrollbildschirm

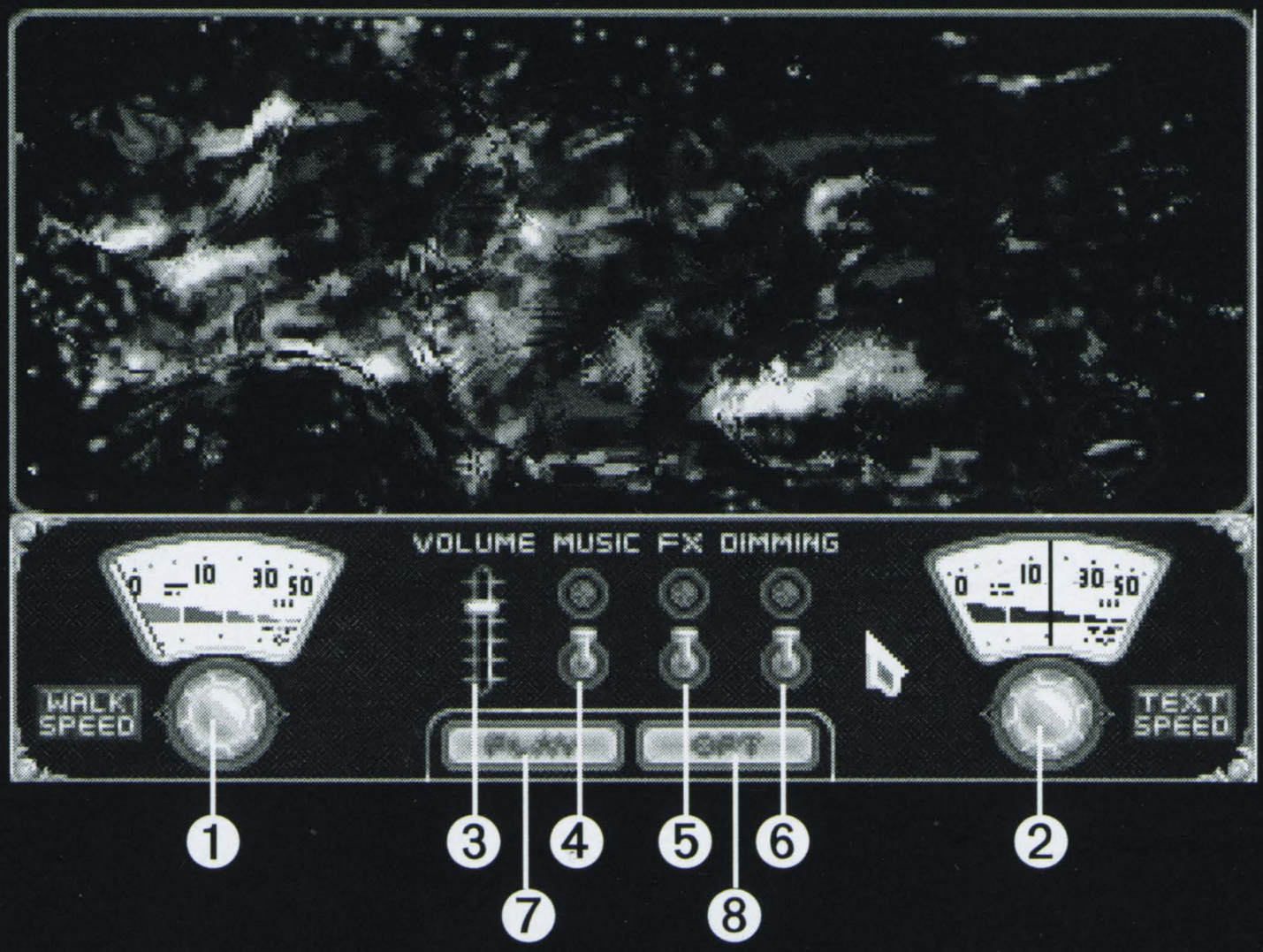
❶ **WALKSPEED** - regelt Marcos Gehgeschwindigkeit, Klick auf die linke Hälfte des Reglerrades bewegt den Zeiger nach links, Klick auf die rechte Hälfte bewegt den Zeiger nach rechts. Längeres Drücken der rechten Maustaste bewirkt kontinuierliches Drehen, wenn die Geschwindigkeit auf Null steht, nimmt Marco normale Animationsgeschwindigkeit an (er wird nicht langsamer als normal).

❷ **TEXTSPEED -** regelt die Zeitdauer, die alle Texte auf dem Bildschirm verweilen, jeder Text kann durch Tastendruck oder Mausklick vor verstreichen dieser Zeit abgebrochen werden, wenn die Textgeschwindigkeit auf Null steht, bleibt jeder Text unendlich lange auf dem Bildschirm (bis zum Betätigen einer Taste).

❸ **VOLUME -** regelt die Lautstärke der Musik relativ zur unveränderlichen Lautstärke der digitalen Klangausgabe.

❹ **MUSIC -** schaltet die Wiedergabe von Musik ein und aus.

❺ **FX -** schaltet die Wiedergabe digitaler Soundeffekte ein und aus.



❻ **DIMMING -** falls Sie das sanfte Ein- und Ausblenden der Bilder nicht mögen sollten, können Sie es hiermit abschalten.

❼ **PLAY -** kehrt zum Spielbildschirm zurück.

❽ **OPT -** kehrt zum Optionsbildschirm zurück.

Die Tastaturbelegung

Zusätzlich zur Mausbedienung sind einige Tasten des Keyboards zur schnellen Funktionsanwahl belegt:

1.**Bewegung des Mausbildes**:

[↑]	- nach oben
[PG UP]	- nach links oben
[→]	- nach rechts
[PG DN]	- nach rechts unten
[↓]	- nach unten
[END]	- nach links unten
[←]	- nach links
[HOME]	- nach links oben

Mit [SPACE] (Leertaste) wird das Drücken der linken Maustaste ersetzt, die rechte Maustaste ist nicht simuliert.

2.**Funktionstasten**:

F1 - Spielbildschirm

F2 - Optionsbildschirm

F3 - Kontrollbildschirm

CTRL , - Programm verlassen

3.**Direkte Anwahl der Tätigkeiten im Spielbildschirm**:

Q - Gehe

W - Nimm

E - Öffne

R - Benutze

A - Sprich

S - Sieh

D - Schließe

F - Bewege

O - Gegenstände hochrollen

L - Gegenstände hinunterrollen

+ , & - Bindewort

ENTER - Aktionsknopf

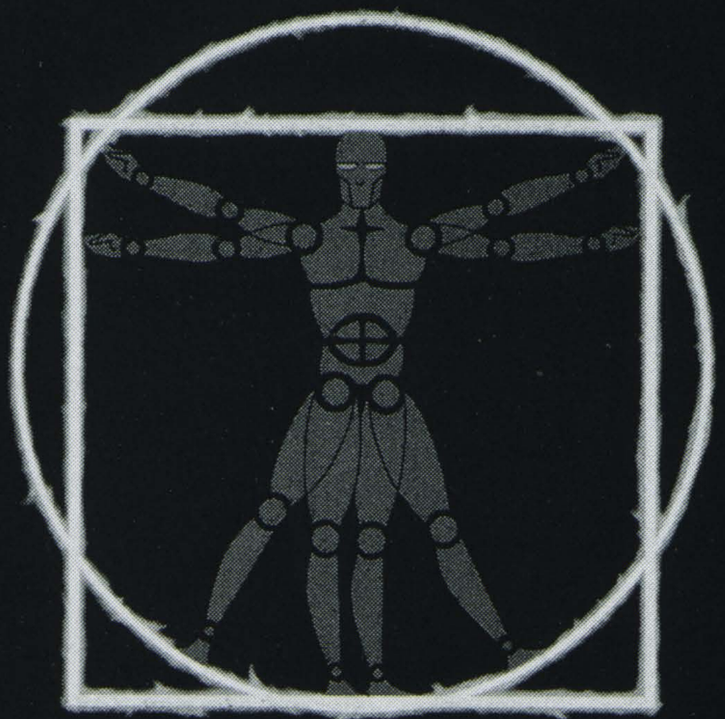
Mitwirkende

Programm Engine:	Thomas Kühne
Adventure-Programmierung:	Martin Gutzeit
Grafik und Design:	Rex Sander
Animationen:	Jan Berger
Story und Texte:	Thomas Kühne
Handbuch- und Coverdesign:	Jan Berger
Musik:	Matthias Steinwachs
Soundsystem:	Andreas Mollner

©1994 by LOUDNESS,
all rights reserved.

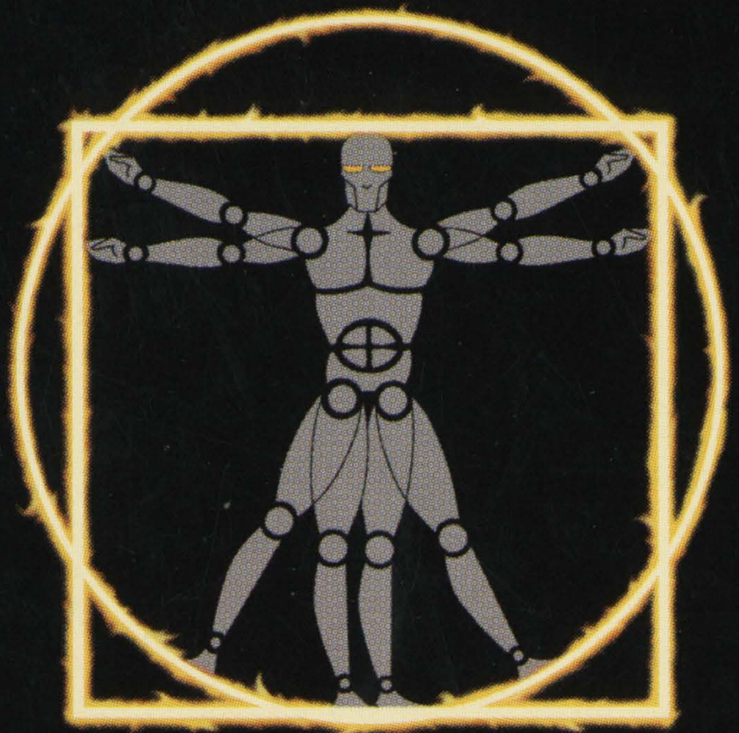
Produktion:	Frank Hassas
Spieltester:	Stefan Freudenreich, Andreas Rose Friederike Gutzeit, Kingsoft, Andreas Kühne

Earthquake Entertainment behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne Vorankündigung Veränderungen an diesem Produkt vorzunehmen.
Die vorliegende Software, das Handbuch und die Verpackung unterliegen dem Urheberrecht.
Alle Rechte bleiben vorbehalten.
Earthquake Entertainment übernimmt keinerlei Verantwortung, weder Ausdrücklicher noch stillschweigender Art, in Bezug auf die vorliegende Software und das Handbuch , seine Qualität oder Verwendbarkeit.
Earthquake Entertainment übernimmt bestimmte beschränkte Verpflichtungen in Bezug auf die Software und die Datenträger.



4th GENERATION
studios

Copyright 1994 by Earthquake Entertainment GmbH 12049 Berlin



4th GENERATION

studios

Copyright 1994 by Earthquake Entertainment GmbH 12049 Berlin